

SPACE QUEST[®] 1

BACKGROUND MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.

SPACE QUEST® I

Reference Guide in English.....	1
Guide de référence en français	5
Referenzkarte auf deutsch	9
Guida di riferimento	13

SPACE QUEST® I

ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER

Light years from this solar system exists a galaxy known as Earnon (ear-non). Though the inhabitants of this galaxy have lived in peace and prosperity for many decades, events have been observed recently which indicate that life won't be so rosy in the future. The galactic government has become corrupt and unresponsive. Young Earnonians have grown rebellious and hostile. Lunatics and sub-Delta morons have taken control of the TV networks (actually, this happened centuries ago, but nobody noticed until just recently). Worst of all, the sun (on which the earthlike planet Xenon (zee-non) relies for the building blocks of life) is dying.

An old system whose cosmic fountain now flows weakly, Earnon faces its own extinction – Xenon's population of organics apparently destined to stand witness to its own demise.

As the sun of Xenon slowly dies, the planet grows cold. The very basics of life are threatened. Food is no longer plentiful. The resulting atmospheric cataclysms alone could quickly lay waste to a civilisation spanning thousands of generations. Xenon scientists predict that only certain insect species and most lawyers will survive the resulting ice age.

When the governing body of Xenon was made aware of these facts, steps were taken almost immediately (something quite unprecedented in government). After coming to the unanimous (even more unprecedented) conclusion that they didn't want to die, the most talented minds on the planet, along with the rest of their bodies, were charged with the task of saving their world. (No, this isn't where you come in.)

With what amounted to a do-or-die dilemma, they went to work. The result was a radical design for something called the Star Generator. The Star Generator was a device capable of turning a lifeless planet into a raging ball of fire. Or the other way round. Nobody was quite sure, since it had never actually been tested.

The development team for the Star Generator project was stationed aboard the spacelab Arcada (Ar-kaw-da) and sent to the outer edge of Earnon to further its research. (Here's where you come in.) You serve as a member of the crew of the Arcada... as a janitor. That's right, a janitor – and not a very good one. You'd certainly have been sacked and replaced were the Arcada not millions of kilometres from Xenon. (Not that distance was a prime factor. They'd have chucked you out in a second, only nobody really wanted your

job. Otherwise, you'd be touring the cosmos up close and personal. Besides, nobody expects the Arcada to return safely to Xenon anyway.)

Anyway, after months of development and testing, the mission has been completed. Although still in the experimental stages, the Star Generator appears to be fully operational. The good news is flashed back to Xenon as the crew of the Arcada prepares for the trip home.

But the news does not travel far before it reaches unintended ears. Monitoring the Arcada's transmissions are Sariens (Sair-ree-ins), space thugs who cruise the galaxies wreaking havoc and exposing aerosol cans to open flame or fire. Once citizens of Earnon, the Sariens were banished long ago for their warlike ways, not to mention crude table manners (one would think they would have gotten over it by now, but apparently they still hold a grudge.)

The Sariens' immediate intent is to capture the Star Generator and bring it aboard their battle cruiser Deltaur (Del-tar). With the Star Generator in their possession, the Sariens would have the ultimate weapon with which to terrorise the universe and gain sweet revenge against a civilisation which ostracised them so long ago. They'd also get invited to better parties.

As your adventure begins, you are currently conducting one of your famous on-shift naps in the janitorial storage closet. You arise slightly annoyed at the commotion which has awokened you so rudely. This does not amuse you as you had just drifted off to sleep. Immediately, the alarm system is activated and an announcement comes over the intercom that the Arcada is under attack.

From your hiding place.. er.. work room, you hear laser blasts mingled with the screams of your crewmates. With a well-developed sense of self-preservation and an interesting set of priorities, you turn around and attempt to go back to sleep. The commotion makes this impossible, so you just know you're going to be cranky later on.

Soon, the commotion dies down and you are brave enough to take a look outside. You step out of the closet and peer down the corridor. Your eyes fall upon a grisly sight. Several of your fellow crew members' bodies lie strewn about the ship, their posture indicating a total unwillingness to get up and keep living.

Although you aren't used to doing a lot of thinking (your job doesn't usually require much), your brain cells kick into high gear. What a mess! How am I gonna get those blood stains off of the floor? In the midst of this intensely deep thought (well, deep for YOU) you are startled into serious reality when you hear a laser blast followed quite closely by a sickening scream. You briefly consider taking another well-timed nap, but it finally occurs to you that YOU might be in danger as well.

This will never do.

ARCADA PLANETARY REFERENCE LIBRARY CATALOG

Please note: Data Carts are filed and retrieved automatically by code sequence, not by alpha order. To request a data cart, please enter the code sequence corresponding to the topic of your choice.

There is a 1 buckazoid/day charge for overdue data carts.

Topic	Code Sequence	Topic	Code Sequence
Asteroids	U ! ! !	Orbits	H E E !!
Astral bodies	! ! H !!	Planetary Formations	E T !! U
Binary Systems	== == U T	Pulsars	I : H H U
Black Holes	! ! H E	Quadrants	!! ! ! T
Constellations	E E E I	Quasars	E E H I !
Galaxies	H	Solar Flares	= T E !!
Gravity	E T U	Solar Systems	T I : T !!
Magnetic Fields	U U	Stars	I ! H U =
Meteors	T H U E	Van Allen Belts	T H T !!
Moons	! ! E !!	Warp Fields	E U U E

NAVIGATIONAL GRID CODES

Per the recent contract provision enacted by the United Federation of Jargon Writers, the following code system is now mandatory "in order to facilitate droid-assist navigational system standardisation." In other words, please use the following obscure codes when telling your droid where to steer your ship.

Sector	Code Sequence	Sector	Code Sequence
AA	E T H I !	BF	E U U I !
BB	H !!	BG	E E !!
CC	! ! E I	CH	E E I I
DD	E I I	CI	I I E
EE	I I E	DG	E H I I
FF	E E I I I	HA	E I I H
GG	H ! ! I I I	HD	E I I I I
HH	T T I I	IB	H E U I I
II	H U !!	IB	E I ! !
AD	E E I	IC	U T E

WELCOME ABOARD THE SPACELAB ARCADIA

A BRIEF WALKTHROUGH

WARNING: The following information is for beginning adventurers only. The contents include hints and answers to puzzles that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading only if you are having trouble getting started in Space Quest I.

Once Roger is standing in the hallway at the beginning of the game, it's time to look around to find out what's happening on this heap.

Let's start by selecting the LOOK icon from the Icon Bar. (Note: Information on the use of the Icon Bar with mouse, keyboard, and joystick is contained in the Sierra Game Manual included in your game box.) Click the EYE icon on your character to find out who you are. Click the LOOK icon on the flashing sign, the body on the floor below, and then just on the wall.

Now that we've scanned this location, let's try another area. Select the WALK icon from the Icon Bar. Click on the far left of the upper floor. Roger will now walk to the edge of the screen and disappear into another room.

You are now in the Data Archive of the Arcada. LOOK around. In fact, try selecting the SMELL and TASTE icons and click those around different features of the picture. You never know what might yield a clue.

Now that you've tried that, select the WALK icon and click it on the left door. Roger will once again walk to the edge of the screen and disappear through the door.

Once again, walk to the left edge of the screen and into the next room. Once, there you will notice that you've come to a dead end, not to mention a dead guy. After you've taken a look at him select the HAND icon and click on the wasted crewman. Roger will bend down to frisk the body, finding a keycard in the process. It is now part of your inventory. To see it, click on the INVENTORY icon. You will see two items: a keycard and 2 buckazoids. You'll need both these items later in the game.

It's time for you to head out and explore the rest of the ship. One word of caution: watch out for unwanted visitors roaming about. They certainly aren't friendly.

Good luck and happy adventuring!

™ designates a trademark of Sierra On-Line, Inc.

® is a registered trademark of, or licensed to Sierra On-Line, Inc.

© Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Licensed to KIXX Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX

SPACE QUEST® I

ROGER WILCO ET LA RENCONTRE SARIENNE

A des années lumière du système solaire, il y a une galaxie du nom de Earnon. Bien que ses habitants aient vécu dans la paix et la prospérité pendant des années, des événements récents laissent à penser que les temps à venir ne seront pas aussi heureux. Des hommes irresponsables et corrompus se trouvent au gouvernement galactique. Les jeunes Earnoniens sont désormais rebelles et agressifs. Des lunatiques et des crétins finis ont pris la tête des réseaux télévisés (en fait, c'est le cas depuis des siècles mais tout le monde ne s'en aperçoit que maintenant). Mais le pire, c'est que le soleil (dont Xénon, planète similaire à la Terre, a besoin pour la formation des blocs de vie) est en train de mourir.

Comme un ancien système dont la fontaine cosmique se tarit, Earnon assiste à sa propre disparition. La population organique de Xénon est apparemment destinée à être le témoin de sa propre fin.

Conséquence de l'extinction progressive du soleil, Xénon se refroidit. Les éléments essentiels à la vie sont menacés. La nourriture se raréfie. Les cataclysmes atmosphériques conséquents peuvent à eux seuls balayer une civilisation remontant à plusieurs millénaires. Les chercheurs de Xénon ne prévoient la survie que de quelques espèces d'insectes et de la plupart des juristes après cet âge de glace.

Quand le gouvernement de Xénon a pris conscience du danger, il a immédiatement pris des mesures (attitude inhabituelle pour un gouvernement). Parvenus à la conclusion unanime (encore plus inhabituelle) qu'ils ne voulaient pas mourir, les esprits les plus brillants de la planète, de même que leurs corps, ont endossé la responsabilité de sauver le monde. (Non, ce n'est pas encore à vous de jouer.)

Face à ce dilemme (agir ou mourir), ils se sont attelés à la tâche. Le fruit de leurs recherches s'appelle le générateur stellaire, appareil capable de transformer une planète sans vie en une puissante boule de feu. A moins que ça ne soit l'inverse... Personne n'en est trop sûr puisque le générateur n'a jamais été testé.

L'équipe de chercheurs responsable du projet s'est installée à bord du laboratoire spatial Arcada avant de partir à l'autre bout d'Earnon pour y poursuivre ses travaux. (C'est là que vous intervenez.) Vous faites partie de l'équipage de l'Arcada... en tant que portier. Vous avez bien lu le portier, et pas très conscient du reste. Vous auriez sûrement été viré et remplacé si l'Arcada n'était pas à des millions de kilomètres de Xénon. (Non pas que la distance soit un problème : ils vous auraient jeté dehors, mais personne n'aurait voulu prendre votre place. Heureusement, sinon vous seriez en orbite quelque part dans le cosmos. De toute façon, personne ne croit au retour de l'Arcada sur Xénon.)

Après des mois de recherches et de tests, la mission a été effectuée. Bien qu'au stade expérimental, le générateur stellaire semble parfaitement opérationnel. La bonne nouvelle est promptement annoncée à Xénon et l'Arcada se prépare à retourner à la maison.

A peine envoyé, le message est intercepté par des oreilles indiscrettes. A l'écoute des transmissions de l'Arcada se trouvent les Sariens, bandits de l'espace qui parcourent les galaxies en faisant des ravages et en exposant les bombes aériennes aux flammes et sources de chaleur. Autrefois citoyens d'Earnon, les Sariens en ont été bannis pour leur attitude belliqueuse sans parler de leurs mauvaises manières à table. On aurait pu s'attendre à ce qu'ils aient avalé la pilule, mais apparemment elle est toujours amère.

La première réaction des Sariens est de capturer le générateur stellaire et de l'embarquer sur leur croiseur de combat, le Deltaur. S'ils entraient en possession du générateur, les Sariens disposeraient de l'arme ultime pour terroriser l'Univers et assouvir leur vengeance sur les civilisations qui les ont condamnés à l'exil pendant si longtemps. Ils seraient aussi invités à de meilleures soirées.

Au début de votre aventure, vous effectuez l'une de vos tâches habituelles, à savoir la sieste dans l'un des débarras du vaisseau. Vous vous levez profondément irrité par le tapage qui vous a réveillé si brutalement, alors que vous veniez juste de vous endormir. Le système d'alarme se déclenche immédiatement et les haut-parleurs annoncent une attaque ennemie.

De votre cachette, euh..., votre salle de travail, vous pouvez entendre les impacts des lasers et les cris de l'équipage. Faisant preuve d'un instinct de survie très développé et d'un sens particulier des priorités, vous vous retournez et essayez de vous rendormir. Mais le vacarme vous en empêche, alors que le manque de sommeil vous rend grognon.

Très vite le tumulte se calme et vous trouvez le courage de jeter un œil dehors. Vous sortez de votre placard et longez le couloir. Votre regard tombe sur une scène lugubre. Le vaisseau est parsemé des corps de vos coéquipiers. Leur position indique un refus catégorique de se lever et de reprendre le cours de la vie.

Bien que vous ne soyiez pas trop habitué à cogiter (votre boulot ne vous en demande pas tant), vos neurones s'agitent frénétiquement. Quel carnage ! Comment j'vais faire pour faire partir ces taches de sang sur le parquet ? Au beau milieu de ces considérations extrêmement profondes (profondes pour VOUS), un coup de laser suivi d'un cri horrible vous ramène à la dure réalité. Vous envisagez un instant faire un petit somme à point nommé avant de réaliser que vous aussi pouvez être en danger.

Il est temps de passer à l'action.

CATALOGUE DE LA LIBRAIRIE PLANÉTAIRE D'ARCADA

Remarque : les fichiers de données sont classés et restitués automatiquement par séquence codée, et non par ordre alphabétique. Pour obtenir un fichier, entrez la séquence codée correspondant au sujet de votre choix.

L'amende pour les fichiers en retard s'élève à 1 buckazoïde par jour et par fichier.

Sujet	Séquence codée	Sujet	Séquence codée
Astéroïdes		Orbites	H E E
Corps célestes	H	Formations planétaires	E T U
Systèmes binaires	T	Pulsars	I H H U
Trous noirs	H	Quadrants	T
Constellations	E	Quasars	E E H
Galaxies	E H	Eruptions solaires	E T E
Gravité	E T	Systèmes solaires	T T
Champs magnétiques		Etoiles	I H U
Météores	T H E	Ceintures de Van Allen	T H T
Lunes	E	Champs de distortion	E U U

CODES DE NAVIGATION

Conformément à la clause récemment promulguée par la Fédération Unie des Auteurs Jargonesques, le système de codes suivant est désormais obligatoire "afin de faciliter la normalisation du système navigationnel assisté par androïdes." En d'autres termes, utilisez ces codes obscurs pour indiquer à votre androïde la destination du vaisseau.

Sujet	Séquence codée	Sujet	Séquence codée
AA	E T H	BF	E U U
BB	H	BG	E E E
CC	E	CH	E E I
DD	E	CI	E U U
EE	E	DG	E E H
FF	E	HA	E U U
GG	H	HD	E U U
HH	T	IB	E E U
II	H	IB	E E I
AD	E	IC	E U T

Bienvenue à bord du Laboratoire spatial Arcada

TOUR DU PROPRIÉTAIRE

Avertissement : les informations suivantes sont destinées aux apprentis aventuriers uniquement. Ce chapitre propose des conseils pour résoudre les énigmes que les aventuriers expérimentés peuvent souhaiter ne pas consulter. Ne poursuivez la lecture de cette section qu'en cas de difficultés à démarrer Space Quest I.

Quand, au début du jeu, Roger se trouve dans le couloir, vous devez bien regarder autour de vous pour découvrir ce qui se passe.

Selectionnez l'icône LOOK (Regarder) sur la barre d'icônes. (Remarque : vous trouverez dans le manuel de jeu Sierra fourni dans le coffret les informations relatives à l'utilisation de la barre d'icônes avec le clavier, la souris ou le joystick.) Cliquez avec le curseur en forme d'œil sur votre personnage pour savoir qui vous êtes. Cliquez avec l'icône LOOK sur le signe lumineux qui clignote, le corps allongé en dessous et sur le mur.

Maintenant que vous avez examiné cet emplacement, allez voir ailleurs. Selectionnez l'icône WALK (Marcher) sur la barre d'icônes. Cliquez sur l'extrême gauche de l'étage supérieur. Roger se dirige alors vers le bord de l'écran et disparaît dans une autre salle.

Vous vous trouvez dans la salle des archives d'Arcada. Regardez (LOOK) autour de vous. En fait, cliquez avec les curseurs SMELL (Sentir) et TASTE (Goûter) sur divers éléments à l'écran. Vous obtiendrez peut-être un indice.

Une fois prêt, sélectionnez l'icône Marcher et cliquez sur la porte de gauche pour que Roger la franchisse.

Une nouvelle fois, dirigez-vous vers la gauche de l'écran et passez dans la pièce suivante. Vous vous trouvez face à une voie sans issue et à un corps sans vie. Après l'avoir examiné, fouillez-le à l'aide du curseur en forme de main. Vous trouverez sur lui une clé magnétique qui est alors intégrée à votre inventaire. Pour le consulter, cliquez sur l'icône INVENTORY. Votre inventaire comporte deux articles : la clé magnétique et 2 buckazoïdes dont vous aurez besoin plus loin dans le jeu.

Il est temps d'explorer le reste du vaisseau. Un mot d'avertissement : méfiez-vous des visiteurs indésirables qui ont investi le vaisseau, leurs intentions ne sont certainement pas pacifiques.

Bonne chance et profitez de vos aventures !

Le symbole ™ identifie les marques de Sierra On-Line, Inc.

Le symbole ® représente une marque déposée de ou sous licence de Sierra On-Line, Inc.

© Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Licence accordée à KIXX Ltd, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

SPACE QUEST® I

ROGER WILCOS BEGEGNUNG MIT DEN SARIENERN

Lichtjahre von unserem Sonnensystem entfernt existiert eine Galaxie mit dem Namen Earnon. Jahrhunderte lang lebten die Bewohner dieser Galaxie in Frieden und Wohlstand, aber in der letzten Zeit haben sich Entwicklungen gezeigt, die weniger rosige Zukunftsaussichten verheißen: Die Regierung der Galaxie ist bestechlich geworden und hat den Kontakt zur Bevölkerung verloren. Die jungen Earnonen werden immer rebellischer und aggressiver. Die Fernsehsender wurden von nicht sehr hellen Deltanern und anderen armen Lichtern übernommen (das geschah eigentlich schon vor einigen hundert Jahren, aber bis vor kurzen ist es keinem aufgefallen). Am schlimmsten jedoch ist, daß die Sonne (die für den erdähnlichen Planeten Xenon die Grundlage allen Lebens ist) kurz vor dem Erlöschen steht.

Als Folge seiner versiegenden kosmischen Energiequellen droht dem alten Stern sein Ende – und die Bewohner von Xenon scheinen Zeugen ihres eigenen Untergangs zu werden.

Mit nachlassender Kraft der Sonne wird es auf dem Planeten Xenon immer kälter. Dadurch sind die Lebensgrundlagen bedroht: Sogar Nahrungsmittel gibt es nicht mehr in der gewohnten Fülle. Die verheerenden atmosphärischen Veränderungen würden wahrscheinlich allein schon ausreichen, um eine mehrere tausend Generationen alte Zivilisation auszulöschen. Nach Voraussagen der xenonischen Wissenschaftler werden nur bestimmte Insektenarten und die meisten Gerichtsvollzieher die heraufziehende Eiszeit überleben.

Als die Regierung von Xenon auf diese Fakten hingewiesen wurde, wurden fast umgehend Maßnahmen eingeleitet (so etwas hatte die Regierung noch nie geschafft). Nach dem einstimmig (so etwas hatte es erst recht noch nie gegeben) gefaßten Beschuß, daß man nicht sterben wolle, wurden die begabtesten Köpfe, und natürlich auch die dazu gehörigen Körper, damit beauftragt, die Welt zu retten. (Nein, hier kommst du noch nicht ins Spiel.)

Trotz dieser schier ausweglosen Situation schritten die Wissenschaftler zuversichtlich ans Werk und entwickelten eine neuartige Technik: den sogenannten Sonnengenerator. Dabei handelt es sich um ein Gerät, mit dem sich ein lebloser Planet in eine glühende Feuerkugel verwandeln läßt. Oder umgekehrt. Man ist sich nicht so ganz sicher, denn das Gerät ist noch nie wirklich getestet worden.

Das Forschungsteam für das Sonnengeneratorprojekt arbeitet an Bord des Weltraumlaborschiffs Arcada, mit dem es sich auf dem Weg an den äußersten Rand des Earnon-Systems befindet, um dort die Generatortechnologie weiterzuentwickeln und zu testen. (Hier kommst du ins Spiel.) Du gehörst zur Besatzung der Arcada ... d. h. zum Reinigungspersonal. Ja, richtig: Reinigungspersonal – obwohl du im Putzen nicht gerade ein Naturtalent bist. Auf Xenon wärst du schon längst entlassen worden, aber die Arcada ist eben mehrere Millionen Kilometer vom Heimatplaneten entfernt. (Nicht, daß die Entfernung eine ausschlaggebende Rolle gespielt hätte. Man hätte dich auch so rausgeschmissen, ohne mit der Wimper zu zucken, aber keiner war bereit, deinen Job zu übernehmen. Sonst hättest du eine zeitlich unbegrenzte Individualtour durchs All sicher gehabt. Übrigens glaubt ohnehin keiner daran, daß die Arcada wohlbehalten nach Xenon zurückkehrt.)

Nach monatelangen Entwicklungsarbeiten und Tests hat das Forscherteam entgegen allen Erwartungen den Auftrag erfolgreich abgeschlossen. Der Sonnengenerator, wenn auch

noch in der Experimentierphase, scheint voll funktionstüchtig. Die gute Neuigkeit wird sogleich nach Xenon gefunkt, noch ehe die Besatzung der Arcada die Vorbereitungen zur Heimreise getroffen hat.

Der Funkspruch der Arcada ist noch nicht lange unterwegs, da hören auch schon ungebetene Ohren mit: die Sariener. Auf ihren Flügen durch die Galaxien richten diese Raumvagabunden eine Menge Unheil an und halten Spraydosen ins offene Feuer. Früher waren sie einmal Bürger von Earnon, wurden aber vor langer Zeit wegen ihrer kriegerischen Art und insbesondere wegen ihrer unfeinen Tischmanieren verbannt. (Man sollte meinen, sie hätten die alte Geschichte mittlerweile verdaut, aber offenbar sind sie noch immer recht nachtragend.)

Die Sariener haben die dunkle Absicht, den Sonnengenerator zu rauben und an Bord ihres Kampfschiffs Deltaurus zu bringen. Mit dem Generator besäßen sie eine Waffe, mit deren Hilfe sie das ganze Universum terrorisieren und endlich Rache an dem Volk nehmen könnten, von dem sie einst so schmählich geächtet wurden. Auch bilden sie sich ein, man würde sie dann zu besseren Partys einladen.

Das Abenteuer geht los ... Du hältst gerade im Putzschränk dein berühmtes Nickerchen während der Arbeitszeit. Schwer verärgert über den Krach, der dich so unsanft aus dem Schlaf gerissen hat, setzt du dich auf. Du findest das ganze Getue da draußen überhaupt nicht lustig, denn du warst gerade erst eingeschlafen. Im selben Augenblick ertönt der Alarm, und aus der Bordlautsprecheranlage dröhnt die Meldung, daß die Arcada angegriffen wird.

Aus deinem Versteck ... äh ... von deinem Arbeitsplatz hörst du Laserzischen vermisch mit den Schreien der Besatzungsmitglieder. Mit hochentwickeltem Selbsterhaltungstrieb und einem bemerkenswerten Sinn für Prioritäten drehst du dich um und versuchst, wieder einzuschlafen. Doch der andauernde Lärm macht das unmöglich. Kein Wunder, wenn man dich später ungenießbar findet.

Bald darauf wird es wieder ruhig, und du faßt den Mut, draußen mal nach dem Rechten zu sehen. Du steigst aus deinem Schrank und schaust vorsichtig den Gang hinunter. Ein grausiger Anblick bietet sich dir: Mehrere deiner Besatzungskollegen liegen regungslos auf dem Boden; ihre Körperhaltung sagt dir, daß sie nicht willens sind, wiederaufzustehen und weiterzuleben.

Obwohl du nicht ans selbständige Denken gewöhnt bist (das wird bei deiner Arbeit auch nicht verlangt), schalten deine grauen Zellen in den fünften Gang. So eine Sauerei! Wie soll ich bloß all diese Blutflecken wieder vom Boden abkriegen?! Mitten aus diesen tiefssinnigen Überlegungen (tiefsinnig für DICH wenigstens) reißt dich die ernste Realität – eine Laserexplosion und ein direkt folgender, markenschütternder Schrei. Du ziehst kurz in Erwägung, dich zu einem weiteren Nickerchen zurückzuziehen, doch schließlich dämmert es dir, daß DU selbst in Lebensgefahr schwebst.

Das kannst du nicht zulassen!

KATALOG DER ARCADAPLANETARBIBLIOTHEK

Hinweis: Die Datenkassetten sind zum automatischen Aufrufen und Ablegen nicht alphabetisch, sondern nach Codefolgen sortiert. Zum Anfordern einer Datenkassette gibst du den dem gewünschten Thema entsprechenden Code ein.

Für die verspätete Rückgabe einer Datenkassette wird eine Strafgebühr von 1 Kosmodollar/Tag erhoben.

Thema	Code	Thema	Code
Asteroiden	-	Orbit	
Himmelskörper	-	Planetengruppen	
Binärsysteme		Pulsare	
Schwarze Löcher	-	Quadranten	
Sternbilder	-	Quasare	
Galaxien	-	Sonneneruptionen	
Schwerkraft	-	Sonnensysteme	
Magnetfelder	-	Sterne	
Meteore		Van-Allen-Gürtel	
Monde	-	Hyperfelder	

NAVIGATIONSNETZCODES

Gemäß einer vor kurzem vom Interstellaren Verband der Fachjargonschreiber verabschiedeten Richtlinie ist das folgende Codesystem „zur Vereinheitlichung und Normung der androidenunterstützten Navigationssysteme“ nunmehr verpflichtend. Das bedeutet, daß du die folgenden verwirrenden Codes benutzen mußt, wenn du deinem Androiden sagen willst, wohin er dein Schiff zu steuern hat.

Thema	Code	Thema	Code
AA		BF	
BB	-	BG	
CC	-	CH	
DD	-	CI	
EE	-	DG	
FF	-	HA	
GG	-	HD	
HH		IB	
II	-	IB	
AD	-	IC	

WILLKOMMEN AN BORD DES WELTRAUMLABORS ARCADAB

EIN KURZER RUNDGANG

ACHTUNG: Die folgenden Informationen sind nur für Abenteuerspiel-Anfänger bestimmt. Sie enthalten Hinweise und Lösungstips, auf die erfahrene Abenteuerspieler lieber verzichten. Lies nur dann weiter, wenn du bei Space Quest I schon am Anfang nicht weiterkommst.

Wenn Roger am Anfang des Spiels auf dem Gang steht, ist es an der Zeit, sich umzuschauen, um herauszufinden, was auf der Arcada los ist.

Wähle zuerst in der Symbolleiste das Symbol zum SCHAUEN. (Hinweis: Näheres zur Verwendung der Symbole mit Hilfe der Maus, der Tastatur oder dem Joystick findest du im Sierra-Spielhandbuch, das der Packung beiliegt.) Klicke mit dem AUGE auf die Spielfigur, um festzustellen, wer sie ist. Klicke mit dem Symbol zum SCHAUEN auf das Blinksignal, auf den unten am Boden liegenden Körper und dann einfach auf die Wand.

Nachdem du diesen Bereich erkundet hast, wage dich in einen anderen vor. Wähle in der Symbolleiste GEHEN. Klicke auf einen Punkt möglichst weit links auf der oberen Etage; dann geht Roger zum Bildschirmrand und verschwindet in einen anderen Raum.

Jetzt befindest du dich im Datenarchiv der Arcada. SCHAU dir um. Probiere außerdem die Symbole zum RIECHEN und SCHMECKEN aus, indem du mit ihnen auf verschiedene Bildelemente klickst. Man kann ja nie wissen, wo sich Hinweise verbergen.

Nachdem du ein bißchen mit den Symbolen herumexperimentiert hast, wähle das Symbol zum GEHEN und klicke damit auf die Tür links im Bild. Roger geht daraufhin zum Bildschirmrand und verschwindet durch die Tür.

Gehe noch einmal zum linken Bildschirmrand bis in den nächsten Raum. Dort stellst du fest, daß es hier nicht weitergeht, wie einer deiner Kameraden zu unpassender Gelegenheit erfahren mußte. Nachdem du ihn dir näher angesehen hast, wähle die HAND und klicke auf den Leblosen. Roger kniet sich hin und durchsucht die Taschen des Toten; dabei findet er eine Türkarte. Sie wird nun Teil deines Inventars, das du dir durch Klicken auf das INVENTAR-Symbol anschauen kannst. Zum jetzigen Zeitpunkt findest du darin zwei Gegenstände: die Türkarte und Geld (2 Kosmodollar). Diese beiden Gegenstände benötigst du irgendwann im weiteren Spielverlauf.

Jetzt gilt es, die weiteren Decks des Raumschiffs zu erforschen. Ein Mahnung zur Vorsicht: Hab acht vor den ungebetenen Gästen, die das Schiff unsicher machen. Sie sind dir garantiert nicht freundlich gesinnt.

Viel Glück und frohes Auskundschaften!

™ steht für ein Warenzeichen der Sierra On-Line, Inc.

® steht für ein eingetragenes oder lizenziertes Warenzeichen der Sierra On-Line, Inc.

© Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an KIXX Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, Großbritannien

SPACE QUEST® I

ROGER WILCO NELL'INCONTRO SARIEN

Anni luce da questo sistema solare si trova una galassia conosciuta come Earnon. Anche se gli abitanti di questa galassia hanno abitato in pace e prosperità per molti decenni, recentemente sono stati osservati eventi che indicano che la loro vita non sarà così rosea nel futuro. Il governo galattico è diventato insensibile e corrotto. I giovani Earnoniani sono diventati ribelli e ostili. I folli e imbecilli sub-Delta hanno preso controllo sulle reti televisive (a dire il vero, questo è successo secoli fa, ma non se ne è accorto nessuno fino a poco tempo fa). La cosa peggiore è che sta morendo il sole (su cui conta il pianeta simile alla terra Xenon per costruire i blocchi di vita).

Un vecchio sistema la cui fontana cosmica scorre fievoli, Earnon sta per estinguersi: la popolazione di sostanze organiche di Xenon è destinata a testimoniare la propria morte. Mentre il sole di Xenon muore lentamente, il pianeta diventa freddo. Le basi della vita sono minacciate. Il cibo non è più abbondante. Solo i cataclismi atmosferici che ne derivano potrebbero distruggere una civiltà di migliaia di generazioni. Gli scienziati di Xenon prevedono che solo certe specie di insetti e la maggior parte degli avvocati sopravviveranno all'età glaciale che risulterà.

Quando il governo di Xenon è stato avvertito di questi fatti, sono stati presi dei provvedimenti quasi immediatamente (cosa praticamente mai accaduta prima al governo). Dopo essere giunti alla conclusione unanime (ancora più insolita) che non volevano morire, alle menti del pianeta con maggiore talento, con il resto dei corpi, venne affidato il compito di salvare il mondo. (No, non è qui che arrivate voi).

Al motto "o la va o la spacca", si misero al lavoro. Il risultato fu un progetto radicale di qualcosa chiamato Star Generator. Lo Star Generator era un dispositivo capace di trasformare un pianeta senza vita in una palla di fuoco impazzita. O viceversa. Nessuno era completamente sicuro, dal momento che non era mai stato collaudato.

Il gruppo di sviluppo per il progetto di Star Generator era stazionato a bordo del laboratorio spaziale Arcada e fu mandato ai confini estremi di Earnon per approfondire la ricerca. (Ecco dove entrate in scena voi). Siete membro dell'equipaggio dell'Arcada... in qualità di custode. Giusto, custode e nemmeno bravo. Sareste stati sicuramente licenziati e sostituiti se l'Arcada non fosse a milioni di chilometri da Xenon. (La distanza non era il fattore principale. Vi avrebbero licenziato di sana pianta in un secondo, ma nessuno voleva il lavoro. Altrimenti, a quest'ora starete vagando per il cosmo. Inoltre, nessuno si aspetta che l'Arcada ritorni sana e salva a Xenon.)

Comunque, dopo mesi di sviluppi e test, la missione è stata completata. Sebbene ancora in fase sperimentale, lo Star Generator appare pienamente funzionante. La buona notizia viene trasmessa velocemente a Xenon mentre l'equipaggio dell'Arcada si prepara per il ritorno a casa.

Ma la notizia non arriva lontano prima di raggiungere orecchie indesiderate. Le trasmissioni di Arcada sono controllate dai Sarien, delinquenti spaziali che circolano nelle galassie provocando la distruzione e esponendo dei barattoli di aerosol per fare fuoco e fiamme. Un tempo cittadini di Earnon, i Sarien sono stati banditi molto tempo fa per i loro metodi bellicosi, per non parlare delle loro maniere a tavola (si penserebbe che ormai l'abbiano mandata giù, ma nutrono ancora del risentimento).

L'intento immediato dei Sarien è di catturare lo Star Generator e di portarlo a bordo dell'incrociatore da battaglia Deltaur. Con lo Star Generator in loro possesso, i Sarien

avrebbero l'arma non plus ultra con cui terrorizzare l'universo e perpetrare una dolce vendetta contro la civiltà che li ha ostracizzati così tanto tempo fa. E poi verrebbero invitati a feste più divertenti.

Quando la vostra avventura inizia, state schiacciando uno dei vostri famosi sonnellini diurni nello stanzino del custode. Siete leggermente scocciati per il leggero trambusto che vi ha svegliato così bruscamente. Non vi diverte affatto, dal momento che vi eravate appena addormentati. Immediatamente, viene attivato il sistema di allarme e dall'altoparlante viene trasmesso l'annuncio che l'Arcada è stata attaccata.

Dal vostro posto di.... lavoro, sentite scoppi di laser mescolati alle grida del resto dell'equipaggio. Con un senso di autoconservazione molto sviluppato e un'interessante serie di priorità, vi voltate e cercate di addormentarvi di nuovo. Il trambusto non ve lo permette, quindi sapete che sarete irascibili più tardi.

Presto il trambusto scompare e siete abbastanza coraggiosi da guardare fuori. Uscite dallo stanzino e fate capolino nel corridoio. Gli occhi vi cadono su una visione orribile. Corpi di alcuni membri dell'equipaggio giacciono sparpagliati sulla nave e la loro posizione indica una perfetta riluttanza ad alzarsi e continuare a vivere.

Anche se non siete abituati a pensare molto (il vostro lavoro non lo richiede di solito) le cellule del vostro cervello sono in piena forma. Che pasticcio! Come farò a togliere quelle macchie di sangue dal pavimento? Nel mezzo di questo pensiero profondo (be', è profondo per voi) venite riportati alla realtà quando sentite una raffica di laser, seguita a ruota da un grido straziante. Pensate velocemente ad un altro pisolino, ma poi vi viene in mente che anche VOI potreste essere in pericolo.

Bisogna escogitare qualcosa.

CATALOGO DELLA BIBLIOTECA DI CONSULTAZIONE PLANETARIA DI ARADA

Si prega di notare: le cartelle dei dati sono archiviate e recuperate automaticamente per sequenza di codice, non per ordine alfabetico. Per richiedere una cartella dei dati, inserire la sequenza di codici che corrisponde all'argomento scelto.

C'è una tariffa giornaliera di 1 bucazoide per cartelle di dati non restituite.

Argomento	Seq. dei codici	Argomento	Seq. dei codici
Asteroidi	1 1 0 1 1 1	Orbite	1 1 1 1 1 1
Corpi astrali	1 1 1 1 1 1	Formazioni planetarie	1 1 1 1 1 1
Sistemi binari	1 1 1 1 1 1	Pulsar	1 1 1 1 1 1
Buchi neri	1 1 1 1 1 1	Quadranti	1 1 1 1 1 1
Costellazioni	1 1 1 1 1 1	Quasar	1 1 1 1 1 1
Galassie	1 1 1 1 1 1	Brillamenti solari	1 1 1 1 1 1
Gravità	1 1 1 1 1 1	Sistemi solari	1 1 1 1 1 1
Campi magnetici	1 1 1 1 1 1	Stelle	1 1 1 1 1 1
Meteore	1 1 1 1 1 1	Fascia di Van Allen	1 1 1 1 1 1
Lune	1 1 1 1 1 1	Campi di distorsione	1 1 1 1 1 1

CODICI DELLA GRIGLIA DI NAVIGAZIONE

In base alle recenti disposizioni promulgate dalla Federazione Unita degli scrittori di gergo, il seguente sistema di codici è ora obbligatorio "per poter facilitare la standardizzazione del sistema di navigazione assistita dai droidi". In altre parole, si prega di usare i seguenti codici oscuri quando si comunica al droide la rotta della nave.

Argomento	Seq. dei codici	Argomento	Seq. dei codici
AA	1 1 1 1 1 1	BF	1 1 1 1 1 1
BB	1 1 1 1 1 1	BG	1 1 1 1 1 1
CC	1 1 1 1 1 1	CH	1 1 1 1 1 1
DD	1 1 1 1 1 1	CI	1 1 1 1 1 1
EE	1 1 1 1 1 1	DG	1 1 1 1 1 1
FF	1 1 1 1 1 1	HA	1 1 1 1 1 1
GG	1 1 1 1 1 1	HD	1 1 1 1 1 1
HH	1 1 1 1 1 1	IB	1 1 1 1 1 1
II	1 1 1 1 1 1	IB	1 1 1 1 1 1
AD	1 1 1 1 1 1	IC	1 1 1 1 1 1

BENVENUTI A BORDO DEL LABORATORIO SPAZIALE ARCADA

UNA BREVE PRESENTAZIONE

AVVERTENZA: Le seguenti informazioni sono rivolte solo agli avventurieri principianti. Il contenuto comprende suggerimenti e risposte che gli avventurieri esperti possono non consultare. Continuare a leggere solo se si hanno problemi ad avviare Space Quest I.

Una volta che Roger si trova nel corridoio all'inizio del gioco, è il momento di guardarsi intorno per capire quello che succede tra la confusione.

Iniziamo a selezionare l'icona LOOK (GUARDA) dalla barra delle icone. (Nota: le informazioni sull'uso della barra delle icone con mouse, tastiera e joystick sono contenute nel manuale Sierra Game fornito nella scatola del gioco.) Fare clic sull'icona EYE (OCCCHIO) sul personaggio per capire chi siete. Fare clic sull'icona LOOK sul segnale lampeggiante, sul corpo al piano sottostante e quindi sul muro.

Ora che avete scandito questa zona, proviamone un'altra. Selezionare l'icona WALK (CAMMINA) dalla barra delle icone. Fare clic sull'estremità sinistra del piano superiore. Roger camminerà fino al limite dello schermo e scomparirà in un'altra stanza.

Ora siete nell'Archivio dei dati di Arcada. Guardatevi intorno, anzi cercate di selezionare le icone SMELL (ODORE) e TASTE (SAPORE) e fate clic su quelle di caratteristiche diverse dell'immagine. Non si sa mai cosa potrebbe rivelare una traccia.

Dopo aver fatto ciò, selezionare l'icona WALK e fare clic sulla porta sinistra. Roger ancora una volta camminerà fino all'estremità dello schermo e scomparirà attraverso la porta.

Ancora una volta, camminate fino all'estremità sinistra dello schermo e nella stanza successiva. Una volta nella stanza, capirete di essere in un vicolo cieco, per non dire morto. Dopo avergli dato un'occhiata, al morto, selezionare l'icona HAND (MANO) e fare clic sull'uomo dell'equipaggio morto. Roger si chinerà per borseggiare il tipo, e nel frattempo troverà una scheda di accesso. è ora parte del vostro inventario. Per vedere l'inventario, fare clic sull'icona INVENTORY (INVENTARIO). Vedrete due oggetti: una scheda di accesso e 2 bucazoidi. Avrete bisogno di entrambi in seguito nel gioco.

è giunto il momento di iniziare a esplorare il resto della nave. Un consiglio: attenzione ai visitatori indesiderati in circolazione. Sicuramente non sono amici.

Buona fortuna e buone avventure!

™ rappresenta un marchio di fabbrica della Sierra On-Line, Inc.

® è un marchio registrato della o autorizzato alla Sierra On-Line, Inc.

© Sierra On-Line, Inc. Tutti i diritti riservati. Autorizzato alla KIXX Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX

**Having Technical
Problems?
Why not call our helpline
on:
021 326 6418**

The line is open Monday to Friday between 9.00 am and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any query you may have.

**ALTERNATIVELY
If you want to access our
automated HINTS and TIPS line, call:
0839 993302***

Available 24 hours a day, seven days a week.



**KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.
Tel: 021 625 3311.**

*Calls are charged at 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. (Correct at time of going to press November 1993). If you are under 18 years of age please get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U.S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 021 326 6418. (The maximum cost of a call is £2.40. This service is available only in the UK).